

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kurikulum 2013

1. Pengertian Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 yang diterapkan di berbagai sekolah saat ini diberlakukan oleh Departemen Pendidikan Nasional sebagai bentuk pengembangan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut M. Fadillah (2014:16) Kurikulum 2013 adalah.

Kurikulum yang meningkatkan dan menyeimbangkan *soft skill* serta *hard skill* yang meliputi aspek kompetensi sikap, ketrampilan dan pengetahuan. Dalam hal ini K13 berusaha untuk lebih menanamkan nilai-nilai yang tercermin pada sikap dan dapat berbanding lurus dengan ketrampilan yang diperoleh peserta didik melalui pengetahuan di sekolah. Sehingga, peserta didik mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut Mulyasa (2013: 65) bahwa “Kurikulum 2013 bertujuan untuk mendorong siswa, agar mampu melakukan observasi lebih baik, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan) apa yang diperoleh atau diketahui setelah menerima materi pelajaran”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kurikulum 2013 merupakan pedoman seperangkat pembelajaran, yang berguna untuk merancang proses pembelajaran dan dapat menyeimbangkan aspek sikap, ketrampilan serta pengetahuannya. Melalui pendekatan saintifik seperti mengamati, menanya, mengumpulkan, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajarannya. Dalam K13 juga dibutuhkan prinsip untuk menyusun proses pembelajaran.

2. Prinsip Kurikulum 2013

Setiap satuan pendidikan mengusahakan agar proses pembelajaran dapat diterapkan secara interaktif, menyenangkan, dapat memotivasi peserta didik untuk aktif, mengembangkan kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat, perkembangan fisik serta psikologis.

Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran kurikulum 2013 berdasarkan lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah diantaranya sebagai berikut: a. Peserta didik belajar untuk mencari tahu; b. Peserta didik belajar melalui berbagai sumber belajar; c. Pembelajaran menekankan pada jawaban yang kebenarannya beragam; d. Pembelajaran membangun keseimbangan pengetahuan, sikap dan ketrampilan; e. Pembelajaran bersifat kontekstual; f. Pembelajaran membentuk kerjasama dan saling menghormati perbedaan individual dan latar belakang peserta didik; g. Pembelajaran mengembangkan teknologi komunikasi dan informasi.

Dapat disimpulkan, prinsip kurikulum 2013 diantaranya yaitu; a. peserta didik dibelajarkan untuk membentuk pengetahuannya sendiri. b. peserta didik dapat belajar dari berbagai sumber belajar; c. Pembelajarannya seimbang antara sikap, ketrampilan dan pengetahuan; d. Pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi. Dalam perencanaan pembelajaran hal yang perlu diperhatikan meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media, sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, serta skenario pembelajaran.

3. Desain Pembelajaran Kurikulum 2013

Berdasarkan Riset Direktorat Jendral dan Direktorat Pendidikan Tinggi Agama Islam menyampaikan bahwa desain pembelajaran dalam perspektif kurikulum 2013 meliputi. a. Pembelajaran Kontekstual, pembelajaran ini memberi kesempatan peserta didik untuk dapat melakukan pemecahan masalah, latihan, tugas secara nyata dan otentik; b. Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran yang menyatukan keberagaman siswa dalam aktifitas berinteraksi, bernalar, dan bertukar pikiran untuk melakukan pemecahan masalah sesuai tujuan pembelajaran; c. Pembelajaran Kuantum adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa mengoptimalkan kemampuan, pengalaman, dan pola pikirnya dalam proses belajar; d. Pembelajaran Pemaduan adalah pembelajaran yang menekankan pada prakarsa belajar, keterlibatan psikologis, sumber belajar, dalam mengoptimalkan proses belajar; e. Pembelajaran Dimensional adalah pembelajaran berdasarkan cara atau fase berpikir sehingga urutan proses belajar peserta didik sejalan dengan urutan proses berpikir dan bernalarnya.

Dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran kurikulum 2013, semuanya bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Baik dalam melakukan pemecahan masalah, berinteraksi dengan bertukar pikiran, mengoptimalkan pola pikir dan proses belajar serta bernalar. Hal itu bisa dilakukan melalui pembelajaran tematik yang diterapkan di sekolah.

B. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik pada dasarnya memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik melalui model pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran menggunakan tema. (Trianto, 2013:147). Sama halnya dengan pendapat Anshori (2014:42) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik melibatkan beberapa mata pelajaran sebagai strategi dalam pembelajaran. Keterpaduan pembelajaran dapat dilihat dari aspek proses, kurikulum dan belajar mengajar. Selain itu dalam satu kali pertemuan pembelajaran tematik menjadi pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran dengan menggunakan tema.

Sedangkan menurut Rusman, Pembelajaran tematik adalah salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang termasuk sistem pembelajaran sehingga memungkinkan peserta didik, baik secara individu atau kelompok dapat aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara menyeluruh, bermakna, dan autentik (Rusman, 2012: 254).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran berdasarkan tema yang sudah disesuaikan. Hal itu, dapat memberikan kesan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik dalam membentuk pengetahuannya sendiri. Sebelum menerapkan pembelajaran tematik perlu diketahui karakteristik dari pembelajaran tematik itu sendiri.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2012: 258-259) pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut: a. Berpusat pada peserta didik sebagai sumber belajar, sedangkan guru lebih banyak memberikan kemudahan-kemudahan untuk melakukan aktivitas belajar; b. Memberikan pengalaman langsung seperti peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar memahami hal-hal yang lebih abstrak; c. Fokus pembelajaran disesuaikan dengan tema yang dekat dan berkaitan dengan kehidupan peserta didik; d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, sehingga membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari; e. Bersifat fleksibel, karena guru mengaitkan bahan ajar dengan mata pelajaran yang lainnya dan lingkungan peserta didik; f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya; g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain.

Dilihat dari karakteristiknya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik lebih berpusat kepada peserta didik, memberikan pengalaman langsung yang bermakna, lebih menekankan pada proses daripada hasil, dapat mengoptimalkan kebutuhan, potensi dan minat peserta didik, serta mengkonsep pembelajaran yang menyenangkan melalui belajar sambil bermain. Tidak hanya karakteristik saja yang perlu diketahui tetapi juga kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik.

3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Dalam pelaksanaan pembelajaran pastinya tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan begitu pula dalam pembelajaran tematik. Majid dan Rochman (2014:114-116) menyatakan bahwa pembelajaran tematik memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

- a. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik.
- b. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik.
- c. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- d. Mengembangkan ketrampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- e. Menumbuh kembangkan ketrampilan sosial melalui kerjasama.
- f. Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- g. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.

Sedangkan menurut Puskur, Balitbang Diknas dalam Majid dan Rochman (2014:115) menyimpulkan kelemahan dari pembelajaran tematik, yaitu: a. Mengharuskan guru berwawasan luas, memiliki kreativitas, keterampilan, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengembangkan materi; b. Model pembelajaran tematik menekankan peserta didik pada kemampuan mengurai, menghubungkan, menemukan dan menggali; c. Sarana dan prasarana memerlukan sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, sehingga dapat mempermudah pengembangan wawasan; d. Kurikulum harus mendahulukan pencapaian pemahaman siswa, bukan pada pencapaian target penyampaian materi; e. Guru dituntut untuk menyediakan teknik dan prosedur pelaksanaan penilaian dan pengukuran yang komprehensif.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran tematik diantaranya yaitu: menyenangkan, memberikan

pengalaman yang relevan, bermakna, memecahkan masalah, serta mengembangkan ketrampilan sosial, toleransi, saling menghormati dan bekerjasama. Sedangkan kekurangan dari pembelajaran tematik yaitu dibutuhkan kerjasama semua pihak yang berguna untuk kelancaran proses pembelajaran. Dalam hal itu, guru harus memperhatikan karakteristik peserta didik untuk memvariasikan proses pembelajaran

C. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Karakteristik siswa menurut Piaget dalam Susanto (2015:77) menyatakan bahwa anak mempunyai karakteristik yang berbeda dilihat dari setiap tahapan perkembangan kognitif. Secara umum dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu: a. Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini anak belum memasuki usia sekolah; b. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), pada tahap ini kemampuan kognitifnya masih terbatas. Anak masih suka meniru perilaku orang lain (khususnya orang tua dan guru) yang pernah ia lihat, mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu mengekspresikan kalimat pendek secara efektif; c. Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), anak sudah mulai memahami aspek-aspek menambah materi, memahami cara mengkombinasi beberapa benda yang bervariasi tingkatannya, selain itu anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret, d; Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun), pada tahap ini anak sudah menginjak usia remaja, memiliki kemampuan mengkoordinasikan dua ragam kemampuan kognitif secara simultan (serentak) maupun berurutan.

Menurut Suyati (1992, 14-16) selain karakteristik, yang perlu diperhatikan juga adalah kebutuhan peserta didik. Kebutuhan peserta didik diantaranya yaitu: a. Karakteristik senang bermain. Karakter ini menuntut guru untuk melaksanakan model kegiatan pelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Guru hendaknya mengembangkan model pengajaran yang serius tapi santai; b. Karakteristik senang bergerak. Karena itu, seharusnya guru merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Menyuruh anak untuk duduk rapi dalam jangka waktu yang lama dirasakan anak sebagai siksaan; c. Karakteristik senang belajar dalam kelompok. Anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, setia kawan, bertanggung jawab, bersaing dengan orang lain secara sehat. Karakteristik ini membuat guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk belajar dan bekerja dalam kelompok; d. Karakteristik senang melakukan atau memperagakan secara langsung. Ditinjau dari teori perkembangan kognitif anak sekolah dasar memasuki tahap operasional konkret. Dengan demikian guru dalam merencanakan model pembelajaran, memungkinkan anak terlibat langsung.

Dapat ditarik kesimpulan, karakteristik siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret dimana siswa belajar melalui benda-benda nyata. Tidak hanya itu, siswa juga senang bermain dan berkelompok untuk mengembangkan hubungan interaksi sosial dengan teman sebayanya. Dalam membantu memahami dan memperjelas pengetahuan siswa dibutuhkan alat seperti media pembelajaran.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

“Media berasal dari bahasa latin yaitu medius, yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang memiliki arti secara harfiah yaitu tengah, perantara atau pengantar” (Arsyad, 2002 dalam Nizwardi Jalinus, 2016:2). Sedangkan, menurut Hanafiah & Suhana (2010:59) “media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme”. Sedangkan menurut Kustandi & Sutjipto (2011:9) menyimpulkan “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

Berdasarkan uraian diatas media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat perantara yang dapat membantu proses belajar mengajar dan memperjelas materi yang disampaikan.

2. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik media menurut Asyhar (2011: 53-57) yaitu a. Media memiliki unsur-unsur terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur disebut media visual; b. Media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengar disebut media audio; c. Media yang menampilkan unsur gambar dan suara disebut media audio-visual; d. Media yang melibatkan beberapa

jenis media untuk merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran disebut multimedia.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai karakteristik yaitu media visual yang dapat dilihat, media audio yang dapat didengar, media audio visual yang dapat dilihat dan menimbulkan suara, multimedia yang menggabungkan gambar, animasi, teks, suara, serta video. Karena itu kreatifitas dalam pengembangan media sangat dibutuhkan.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Suprihatiningrum (2013: 321) mengungkapkan bahwa.

Media pembelajaran memiliki manfaat antara lain: memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indera manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas, dan meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, Hujair AH Sanaky (2013: 6) mengungkapkan secara umum dan khusus tentang manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu; a. memberikan pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran; b. menjelaskan urutan pengajaran secara baik; c. memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik; d. memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran; e. membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar; f. meningkatkan kualitas pengajaran; g. meningkatkan variasi belajar; h. menyajikan inti informasi; i. menciptakan kondisi dan situasi

belajar yang menyenangkan dan tanpa ada tekanan. Sedangkan, manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, yaitu; a. meningkatkan motivasi belajar peserta didik; b. meningkatkan variasi belajar bagi peserta didik; c. memudahkan peserta didik dalam belajar; d. merangsang peserta didik untuk berfikir dan beranalisis; e. kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan; f. peserta didik dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai manfaat diantaranya adalah membantu memperjelas materi dalam proses pembelajaran, menarik minat peserta didik dalam belajar, membentuk suasana belajar yang menyenangkan. Tetapi, sebelum membuat media pembelajaran dibutuhkan hal-hal untuk memilih media yang cocok dengan proses pembelajaran yang dilakukan.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan bagian dari sistem pengajaran secara keseluruhan. Maka dari itu Arsyad (2011:75) menjabarkan beberapa kriteria pemilihan media antara lain.

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- d. Guru terampil menggunakannya. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- f. Mutu teknis. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

Sedangkan menurut Munadi (2010:187) prinsip pemilihan media sebaiknya didasarkan dari beberapa kriteria antara lain sebagai berikut.

- a. Karakteristik siswa. Meliputi kemampuan, latar belakang (*sosio-cultural*), serta kepribadian siswa.
- b. Tujuan belajar. Secara umum tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal, yakni untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan ketrampilan, serta pembentukan sikap.
- c. Sifat bahan ajar. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut aktivitas atau perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan mempengaruhi pemilihan media beserta teknik pemanfaatannya.
- d. Pengadaan media. Aspek teknis lainnya yang menjadi pertimbangan pemilihan media adalah kemampuan biaya, ketersediaan waktu, tenaga, fasilitas, dan peralatan pendukung.
- e. Sifat pemanfaatan media. Guru hendaknya mengetahui potensi media, maka dengan demikian ia juga harus terlebih dahulu mengetahui karakteristik masing-masing jenis media.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan supaya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mendukung isi pembelajaran, praktis dan mudah digunakan oleh peserta didik, serta ketrampilan guru dan ketersediaan waktu dalam menggunakan media.

E. Media Monokos (Monopoli Kosmopolitan)

1. Pengertian Media Monokos (Monopoli Kosmopolitan)

Arti monopoli menurut Soleha (2015:45) adalah sebagai berikut.

Satu permainan yang banyak dimainkan oleh masyarakat. Model dari permainan ini adalah menguasai. Dalam permainan monopoli, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan satu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan, dan pertukaran tanah dengan menggunakan uang mainan. Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikuti bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu.

Media monokos adalah singkatan dari monopoli kosmopolitan, monopoli diartikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti menguasai sedangkan kosmopolitan berarti wawasan yang luas. Karena itu media monokos bertujuan untuk menguasai berbagai wawasan yang

tersedia di media monokos, dimana didalam media terdapat materi yang mengaitkan 5 mata pelajaran. Sehingga media monokos menjadi tambahan sumber belajar dan alat perantara untuk menyampaikan materi secara menarik melalui media permainan.

2. Spesifikasi Media Monokos (Monopoli Kosmopolitan)

Media monokos merupakan modifikasi dari monopoli sebenarnya, rincian bagian-bagian media monokos, sebagai berikut :

a. Papan Monopoli

Papan monopoli dimodifikasi berbahan dasar kayu, berbentuk seperti koper uang terdiri dari 20 petakan atau kotak dengan rincian; 1 kotak start, 2 kotak kesempatan, 4 kotak bank soal, 2 kotak tantangan, 1 kotak teks non fiksi, 1 kotak teks fiksi, 1 kotak materi tangga nada, 1 kotak pakaian adat, 1 kotak bahasa daerah, 1 kotak rumah adat, 1 kotak tarian daerah, 1 kotak materi kegiatan yang mendukung keanekaragaman budaya, 2 kotak materi jenis usaha, 1 kotak materi siklus air.

b. Setiap petakan diberi laci sebagai tempat kartu materi, kartu soal, kesempatan dan tantangan.

c. Kartu didesain sesuai dengan materi yang berkaitan. Khusus pada kartu materi dilengkapi dengan TTS untuk mengetahui seberapa paham siswa terhadap materi yang sudah dibaca.

d. Gambar pada setiap petakan di desain berbentuk 3 dimensi.

e. Gacu/Pion berbentuk hewan 3 dimensi

f. Dadu berbentuk balok dan,

g. Stiker berbentuk kotak

Setelah mengetahui bagian-bagian media Monokos maka pemain harus mengetahui alur dan cara bermain media tersebut.

3. Cara Menggunakan Media Monokos (Monopoli Kosmopolitan)

Aturan permainan media disajikan dalam buku petunjuk permainan yang bisa digunakan secara klasikal atau berkelompok, Berikut aturan permainan monokos secara berkelompok sesuai dengan penelitian :

- a. Permainan dilakukan oleh 5 orang.
- b. Setiap pemain akan diberi 1 pion, 5 stiker yang diibaratkan sebagai nyawa pemain dan 1 kartu memori sebagai penyimpan jawaban pemain.
- c. Pemain melakukan gerakan hom-pim-pa untuk menentukan urutan pemain.
- d. Pemain pertama bisa melempar dadu untuk memulai permainan dan bisa melangkah kekotak sesuai dengan nilai dadu. Lalu bergilir ke pemain selanjutnya.
- e. Ketika pemain berada pada petakan materi berarti pemain harus membaca materi kemudian mengisi TTS yang sudah disediakan.
- f. Jika pemain dapat menjawab dengan benar maka pemain bisa melanjutkan permainan jika kurang tepat pemain harus memberikan 1 stikernya pada pemain selanjutnya.
- g. Begitupun pada petakan bank soal, jika jawaban benar maka pemain dapat mempertahankan stikernya jika jawaban kurang tepat maka pemain harus memberi 1 stikernya pada pemain selanjutnya.
- h. Apabila pemain berada pada petakan kesempatan maka pemain dapat menyimpan kartu dan dapat menggunakannya jika dibutuhkan. Karena

kartu kesempatan berisi salah satu bantuan untuk pemain: 1) Mendapat bantuan dari kartu materi yang tersedia, 2) Mendapat bantuan dari teman dengan catatan pemain memilih sendiri

- i. Jika pemain berada pada petakan tantangan maka pemain harus melakukan sesuai dengan instruksi yang ada di kartu tantangan. Jika berhasil maka pemain mendapat stiker dari media monokos tetapi jika menyerah pemain harus memberikan 1 stiker pada pemain selanjutnya.
- j. Permainan berakhir apabila ada pemain yang berhasil mengelilingi media sebanyak 5 putaran untuk permainan klasikal dan 3 putaran untuk permainan kelompok.
- k. Media monokos juga dilengkapi dengan kartu memori, sehingga memudahkan guru mengevaluasi jawaban pemain.

4. Manfaat dan Keunggulan Media Monokos (Monopoli Kosmopolitan)

Manfaat dan Keunggulan dari media monokos, sebagai berikut:

- a. Media Monokos dapat digunakan untuk pembelajaran tahun selanjutnya karena berbahan dasar kayu.
- b. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk dua pembelajaran sehingga guru tidak perlu menggunakan media lain.
- c. Media digunakan untuk kelompok atau klasikal, sehingga peserta didik lebih fokus dan dapat berinteraksi dengan teman lainnya.
- d. Media Monokos berisi banyak kejutan tantangan, sehingga dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik.
- e. Tampilan media Monokos berbentuk 3 dimensi membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam bermain, karena ada kompetisi didalamnya.

F. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang terdahulu dan telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapaun penelitian terdahulu, yaitu:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Solekhah 2015	Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari	1) Sama dalam hal Pengembangan media monopoli. 2) Fokus penelitian sama mengambil Pembelajaran tematik	1) Peneliti sebelumnya menggunakan tema “tempat tinggalku”, sedangkan peneliti menggunakan tema “Lingkungan Sahabatku” 2) Tampilan media penelitian sebelumnya berbentuk 2 dimensi, sedangkan peneliti berbentuk 3 dimensi. 3) Peneliti sebelumnya menggunakan subjek kelas IV sedangkan peneliti menggunakan kelas V. 4) Cara bermain berbeda dengan penelitian sebelumnya. 5) Peneliti sebelumnya menggunakan model Borg & Gall, peneliti menggunakan model ADDIE.
2.	Nilam Sri Anggraeni (2018)	Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018	1) Sama dalam hal pengembangan media monopoli 2) Fokus penelitian sama mengambil pembelajaran tematik. 3) Subjek penelitian sama yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar	1) Peneliti sebelumnya menggunakan tema “Sejarah Peradaban Indonesia”, sedangkan peneliti menggunakan tema “Lingkungan Sahabatku”. 2) Tampilan media peneliti sebelumnya berbentuk 2 dimensi, sedangkan peneliti berbentuk 3 dimensi. 3) Cara bermain beda dengan penelitian sebelumnya. 4) Peneliti sebelumnya menggunakan model Borg & Gall, peneliti selanjutnya menggunakan model ADDIE.
3	Rini Astra (2018)	Pengembangan Media <i>Pop Up Book</i> Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar	1) Sama dalam hal pemilihan model ADDIE. 2) Tampilannya sama berbasis 3 dimensi	1) Peneliti sebelumnya mengembangkan media <i>Pop Up Book</i> , sedangkan peneliti mengembangkan media monopoli. 2) Peneliti sebelumnya menggunakan subjek kelas III, peneliti selanjutnya menggunakan subjek kelas V. 3) Peneliti sebelumnya meneliti pada pembelajaran IPS, sedangkan peneliti meneliti pembelajaran tematik.

Berdasarkan tabel 2.1, peneliti mengembangkan media yang sudah ada kemudian di modifikasi sesuai tahap perkembangan. Pengembangan media juga didasarkan pada kesamaan dan perbedaan pada penelitian terdahulu.

G. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan alur pemikiran dalam melakukan penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mempermudah pembaca, sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

